**Contexto 1: Emprendedor con idea propia**

**1. Descripción de la idea de negocio**

* + - *En qué consiste*

Linners es una aplicación que te informa de las diferentes líneas de autobuses que pasan por la parada en la que estás ubicado, indicándote el origen, destino, la empresa que lleva el autobús e incluso el coste del viaje.

* + - *Por qué razones es necesario desarrollar un proyecto como éste, qué necesidades cubre.*

Una de las principales razones por las que es necesario desarrollar este proyecto es aportar al cliente una formación detallada de los autobuses que paran o pasan por la parada en la que se encuentra.

* + - *Propuesta de valor, en qué se diferencia de la competencia ya existente.*

A diferencia de otras competencias es que Linners te ofrece una información precisa y detallada, sin hostigamientos, cubriendo la principal necesidad de los clientes, la información de los viajes y su precio.

* + - *Cuáles son los objetivos que pretendes alcanzar.*

Con Linners pretendo alcanzar una buena usabilidad aportándole al cliente un fácil manejo del aplicativo sin saturación ni hostigamiento y la información que necesita el cliente en todo momento.

**2. Análisis DAFO**

*Debilidades, amenazas, fortalezas y oportunidades de tu proyecto y de tu capacidad emprendedora, expresadas como una matriz cuadrada de 2x2.*

|  |  |
| --- | --- |
| Fortalezas  Le damos información detallada al cliente sobre las líneas de autobuses.  Informamos del precio de las líneas.  Aportamos una buena usabilidad en la aplicación.  A diferencia de otras aplicaciones del mismo sector, ofrecemos una gestión propia por parte del usuario sobre sus líneas y paradas mas frecuentes. | Debilidades  Falta de compensación a la clientela por el uso de la aplicación.  Escasa diferencia con otras competencias a la hora de mostrar información sobre las líneas.  Dependencia de softwares externos.  Posible eclipsa miento por competencias mayores. |
| Oportunidades  Escases de las aplicaciones orientadas a la información de las líneas de autobuses.  Pocas o casi ninguna aplicación de mercado muestras los precios de los autobuses.  Mejorar partes de la aplicación que no cumplen los competidores. | Amenazas  Cambio continuo los precios de los autobuses.  Competencia con otras aplicaciones más populares y grandes compañías del sector.  Posibles retrasos en las horas estimadas en las diferentes líneas. |

**3.Gestión del proyecto**

*Definición de las tareas a realizar para el desarrollo del proyecto, realizando su temporalización y la carga horaria estimada y estimación de recursos para cada una, realizando un Gráfico de Gantt donde se represente toda la información.*

**4. Plan de marketing**

**4.1.Segmento del Mercado:**

*Descripción del segmento de mercado específico (grupo de clientes y sus características comunes principales).*

**4.2.Estrategia de posicionamiento**

*Confección del mapa de posicionamiento, identificando a la competencia en función de 2 variables importantes del producto (pueden ser precio y calidad) y elección del posicionamiento del propio producto.*

**4.3.Estrategias de producto:**

Se realizará la especificación del producto (introductoria, indicándose que el desarrollo se llevará a cabo en siguientes apartados).

Elección de la marca del producto (nombre, logotipo y eslogan)

**4.4.Estrategias de precio**

Se especificarán las diferentes estrategias de precio que puede ser interesante utilizar para la comercialización del producto, así como los precios técnicos y de venta obtenidos en función de los costes del producto.

**4.5.Estrategias de distribución**

Se especificará el canal de distribución y la estrategia de distribución utilizada para hacer llegar el producto al cliente.

**4.6.Estrategias de promoción**

Se especificarán las acciones concretas a tomar para la promoción del producto en cada tipo de estrategia: publicidad, relaciones públicas, promoción de ventas, fidelización, venta directa, merchandising.

**4.7.Marketing digital**

Desarrollo de las estrategias concretas de marketing digital (inbound marketing y outbound marketing) y de posicionamiento SEO.

**5. Especificación de requisitos**

**5.1.Requisitos funcionales**

*Qué requisitos debe tener* ***cada una de las partes*** *de tu aplicación. En la siguiente URL se pueden ver algunos ejemplos: http://www.pmoinformatica.com/2017/02/requerimientos-funcionales-ejemplos.html*

*Se indican en una tabla de dos columnas. En la primera se indica RF1, RF2, etc. y en la segunda la descripción. Por ejemplo, para la pantalla de Login:*

|  |  |
| --- | --- |
| *Requisito* | *Descripción* |
| *RF1* | *El sistema solicitará usuario y contraseña hasta tres veces antes de bloquear la cuenta.* |
| *RF2* | *En la pantalla se mostrará el nombre del usuario una vez logueado.* |

**5.2.Requisitos de interfaz de usuario**

*Tendrá el mismo formato que el punto anterior, pero se indicarán aspectos relacionados con la interfaz* ***para cada una de las partes de la aplicación****, como pueden ser la tipografía, los colores, el formato de imágenes de la aplicación (tamaños, resolución…), etc.*

*Explicación de los métodos utilizados para conseguir la usabilidad y accesibilidad de la aplicación.*

**5.3.Requisitos de sistema**

*Tendrá el mismo formato que el punto anterior, pero se indicarán aspectos relacionados con el sistema que soportará la aplicación: en caso de aplicaciones web, tipo de servidor, sistema gestor de bases de datos, navegadores soportados, etc.; en caso de aplicaciones móviles, sistema operativo móvil, API mínima, etc.*

**5.4.Requisitos de seguridad**

*Tendrá el mismo formato que en el punto anterior, pero se indicarán aspectos relacionados con la seguridad, como codificación de las contraseñas, sistemas de seguridad tenidos en cuenta en formularios, etc.*

**6. Análisis.**

**6.1.Diagrama de Casos de Uso.**

*Diagrama UML de casos de uso, con actores implicados y todos los casos de uso de la aplicación.*

**6.2.Modelo Conceptual de Datos (modelo Entidad-Relación)**

*Modelo entidad relación, compuesto por entidades, atributos y relaciones, indicando cardinalidades.*

**7.Diseño.**

**7.1.Diseño de la Funcionalidad**

*En el caso de que el proyecto se vaya a implementar con un lenguaje orientado a objetos se incluirá el Diagrama de Clases en el cual se representarán las clases implicadas en la aplicación, indicando nombre, atributos, métodos y relaciones entre clases.*

*En el caso de que el proyecto se vaya a implementar con un lenguaje estructurado se incluirá un Diagrama de Componentes en el cual se representarán todos los programas, procedimientos y funciones, así como las relaciones entre los mismos.*

**7.2.Modelo Lógico de Datos**

*En el caso de que se utilice como mecanismo de persistencia una base de datos relacional se incluirá el Modelo Relacional, donde se indicarán cada una de las tablas necesarias en la aplicación con sus restricciones así como las relaciones entre las mismas.*

*En el caso de que se utilice como mecanismo de persistencia ficheros XML o una base de datos XML, se incluirá el XSD de todos y cada uno de los ficheros XML que maneje la aplicación.*

*En el caso de que se utilice un mecanismo de persistencia diferente de los anteriores, se incluirá algún tipo de diagrama en donde se representen todos los datos que maneje la aplicación, con las relaciones entre los mismos y sus restricciones.*

**8.Implementación.**

**8.1.Interfaz de usuario**

*Se incluirá una imagen de todas y cada una de las pantallas de la aplicación. Por cada una de ellas se realizará una pequeña descripción de qué función tiene.*

**8.2.Tecnologías utilizadas**

*Se indicarán las tecnologías utilizadas: lenguajes de programación, librerías y frameworks, servidores, bases de datos, etc. describiendo brevemente el motivo de la elección de cada una de ellas.*

**8.3.Herramientas utilizadas**

*Se indicarán las herramientas utilizadas: entornos de desarrollo, editores de código, herramientas interactivas de manejo de datos, herramientas de trabajo en equipo, si las hubiese: repositorios en la nube, sistemas de control de versiones, sistemas de mensajería instantánea, etc.*

**9.Análisis económico-financiero**

**9.1. Estimación de inversiones**

*Se indicarán las inversiones necesarias para poner en marcha el proyecto, especificando su cuantía.*

**9.2. Estimación de gastos corrientes**

*Se indicarán los gastos corrientes en los que será necesario incurrir para el desarrollo del proyecto, especificando su cuantía.*

**9.3. Necesidad de financiación**

*Se indicará la necesidad de financiación total para iniciar la actividad y asegurar su permanencia los primeros 3 meses.*

**9.4. Esquema de financiación**

*Se indicará el esquema de financiación propia y ajena que se va a utilizar, especificando las cuantías y datos de interés.*

**9.5. Estimación de ingresos**

*Se estimarán los ingresos a obtener durante el primer año de vida del proyecto (cada mes), especificando las fuentes de ingresos y sus cuantías.*

**9.6. Resultado previsional del ejercicio y balance final previsional**

*Se mostrará el resultado previsional del ejercicio (pérdidas y ganancias) así como el balance final previsional.*

*Se analizarán los ratios financieros principales: rentabilidad, liquidez y endeudamiento.*

*OTA: Para la gestión de la iformació del apartado 9 podrá utilizarse u sistema de Gestió Empresarial.*

**10.Conclusiones.**

9.1.Trabajo realizado.

Especificar que parte ha desarrollado cada componente del equipo

9.2.Valoración Personal.

**11.Bibliografía.**

**12.Anexos**

Anexo A: Descripción y configuración del entorno de desarrollo

A1. Configuración del entorno de desarrollo.

Anexo B: Descripción y configuración del entorno de producción

B1. Configuración del entorno de producción.

B2. Descripción del procedimiento de Despliegue.